

ENTREE EN FORMATION INFIRMIERE

EPREUVE D'ADMISSIBILITE

6 avril 2011

Etude d'un texte relatif à l'actualité dans le domaine sanitaire et social

Durée : 2 heures

Notée sur 20 points

GRILLE DE CORRECTION

Répartition des points :

- 15 points pour le fond : les réponses
- 5 points pour la forme : syntaxe, orthographe, présentation de la copie, langage adapté, vocabulaire, respect des consignes

Consignes aux correcteurs :

- Indiquer au regard de chaque question le total de points obtenus
- Le $\frac{1}{4}$ de point s'écrit 0,25, le $\frac{1}{2}$ point s'écrit 0,5
- Noter sur la première page de la copie les points pour la forme : écriture, orthographe, syntaxe, vocabulaire, présentation
- Reporter le total des points obtenus à l'épreuve sur la première page (fond et forme)

Génération INTERNET

Ils sont les premiers à être tombés dedans dès l'enfance : les adolescents raffolent d'Internet, mais surferaient sans garde-fou. Qu'en est-il vraiment?

SIX ANS : tel est l'âge moyen auquel les enfants commencent à surfer sur Internet. Un tiers des petits Français s'y adonnent dans leur chambre, régulièrement pour 77% des 6-17 ans et 96% des 15-17 ans. 37% des adolescents passent une à deux heures par jour devant leur écran (contre 27% qui y restent trois heures, 21 % quatre heures, et 7% au-delà). Il semble bien que le Net ait rongé le temps naguère imparti à la télévision.

Le chat et la souris

Mais que font-ils donc sur la Toile? Avant tout, ils papotent! En France, 45% chattent à tout-va, les garçons presque autant que les filles. 70% s'épanchent sur une messagerie instantanée de type MSN, où 30% entretiennent plus de 50 contacts. Leurs requêtes dans les moteurs de recherche traduisent leurs préoccupations liées à la socialisation et à l'exploration ludique (les sites YouTube, Google, Facebook occupent les trois premières places de ces recherches chez les anglophones, et MySpace la cinquième), la découverte de la sexualité s'avérant bien présente (sex et *porn* en quatrième et sixième). Par ailleurs, 57% téléchargent (mais à peine un sur cinq paie pour cela...) et 52% jouent. A mi-chemin entre jeu et réseau social, les mondes virtuels ont enregistré quant à eux 39% d'inscriptions supplémentaires au printemps 2009, dues principalement aux jeunes : même s'il est difficile de faire la part entre simple inscription et utilisation régulière, le monde Pop-tropica attirerait par exemple 76 millions de 5-10 ans à travers la planète et son homologue Habbo comptabiliserait 135 millions de 10-15 ans. L'intérêt pour les mondes numériques paraît décroître avec l'âge puisque Second Life, dans sa version destinée aux adultes, n'intéresserait plus « que » 19 millions de fidèles. Enfin, une activité toute naturelle pour 30 à 50% des adolescents, selon les enquêtes, consiste à tenir un blog. Beaucoup ne brillent pas par leur originalité (pour être lu, mieux vaut aborder des sujets courants comme la vie au lycée ou les chanteurs à la mode), et sont rapidement laissés à l'abandon. Leur objectif semble souvent moins de se confier que de se mettre en scène pour s'attirer un maximum de commentaires bienveillants. Certains mènent de front plusieurs blogs, sous des identités d'emprunt, pour voir... Là encore, la frontière entre jeu et socialisation apparaît bien floue. Quant au microblogging à la Twitter, les données sont encore contradictoires mais il semble que les adolescents, après une période de scepticisme, s'y mettent à leur tour.

Cette gloutonnerie à l'égard du Net peut-elle se révéler préjudiciable aux adolescents? Le problème possible le plus souvent évoqué est la confrontation aux prédateurs sexuels : un sur cinq aurait déjà été abordé sur Internet par un individu aux intentions douteuses. Et si les filles se fient globalement moins aux inconnus que les garçons, elles sont les plus exposées aux mauvaises expériences. Mais dans 90% des cas, selon un rapport américain, la demande émanerait d'un pair de même âge n'envisageant pas forcément de passer à l'acte, et donnant lieu avant tout à des conversations par webcams interposées.

La confrontation en chair et en os ne semble vraiment pas une obsession puisque d'après une enquête française, trois ados sur quatre ne connaissent pas physiquement tous les contacts de leurs réseaux sociaux. Un tiers n'en connaît pas

la moitié, et 10% n'en connaissent... aucun ! Et n'allons pas imaginer trop facilement d'innocentes brebis à la merci des manipulateurs : sur des forums ou via des blogs fictifs, 20 % des adolescents auraient déjà joué au chat et à la souris en se faisant passer eux-mêmes pour quelqu'un d'autre.

Des parents peu impliqués

(...) On imagine volontiers des parents inquiets, mais l'examen des données incite à se demander si tel est bien le cas. Les études ne convergent pas toujours suivant les pays concernés, mais en France, un parent sur deux pense en effet que ses enfants n'encourent aucun danger, et 8 sur 10 les considèrent suffisamment responsables pour ne pas délivrer de données personnelles à tous les vents. 92% ne leur expliquent pas que tout n'est pas vrai sur le Net, et les deux tiers n'abordent tout simplement pas ce genre de sujet avec leur progéniture, ado ou non. Au total, les trois quarts des parents laissent leurs enfants surfer seuls, en ignorant sur quels sites. Et les deux tiers connaissent mal, voire pas du tout, les contacts de leurs enfants dans les réseaux sociaux. Quant aux parents des ados blogueurs, quasiment un sur deux ignore l'existence du blog. En somme, chacun son Net.

Quasiment 100% des parents français connaissent les logiciels de contrôle parental, mais seuls 40 à 50% des foyers en sont pourvus. De tels dispositifs, du reste, ont leurs limites : ils sont considérés comme efficaces à 70% contre les sites pédopornographiques, et à 50% contre ceux qui incitent à la consommation de drogue. Filtrer ne suffit pas, encore faudrait-il responsabiliser, nous répètent à l'envi les psychologues : il ne s'agit ni de s'en laver les mains, ni de tenter une surveillance continue, mais de s'assurer que l'enfant est réellement informé des risques encourus, et de lui rappeler qu'il peut à tout moment discuter de ses expériences sur le Web pour des conseils, non des sermons! (...)

Jean-François MARMION
Les Grands Dossiers des Sciences Humaines n°17
Décembre 2009-janvier-février 2010

QUESTIONS :

- 1. Relevez les idées principales du texte en les reformulant sous forme structurée et rédigée. (5 points)**

**Consignes : - rédigez votre réponse en 15 à 20 lignes,
- évitez la paraphrase.**

Éléments de réponse :

- Constats
 - Âge moyen (de plus en plus jeune)
 - Temps passé sur Internet
- Nature des activités
 - Blog
 - Téléchargement
 - Jeux
- Aspects négatifs
 - Prédateurs sexuels
 - Virtualité
- Rôle des parents

2. En vous appuyant sur le texte et sur vos connaissances commentez l'extrait ci-dessous. (5 points)

« Quasiment 100% des parents français connaissent les logiciels de contrôle parental, mais seuls 40 à 50% des foyers en sont pourvus. De tels dispositifs, du reste, ont leurs limites : ils sont considérés comme efficaces à 70% contre les sites pédopornographiques, et à 50% contre ceux qui incitent à la consommation de drogue. Filtrer ne suffit pas, encore faudrait-il responsabiliser, nous répètent à l'envi les psychologues : il ne s'agit ni de s'en laver les mains, ni de tenter une surveillance continue, mais de s'assurer que l'enfant est réellement informé des risques encourus, et de lui rappeler qu'il peut à tout moment discuter de ses expériences sur le Web pour des conseils, non des sermons!»

Consigne : rédigez votre réponse en 15 à 20 lignes.

Éléments de réponse :

- Mettre en évidence la présence de logiciel de contrôle dans 1 foyer sur 2
- Limite technique de l'efficacité des dispositifs de contrôle
- Facilité de contournement
- Exposition à différents risques : addictions, isolement social, rencontre « dangereuse », consommateur de temps, sédentarité.....
- Nécessité de responsabiliser l'utilisateur et les parents
- Intérêt de l'outil et des échanges (Internet n'est pas qu'un « mauvais objet »)

3. Selon vous, quels sont les différents acteurs pouvant intervenir dans l'apprentissage d'Internet et quels sont leurs rôles respectifs ? Argumentez votre réponse. (5 points)

Consignes :

- rédigez votre réponse en 25 à 30 lignes,
- votre réponse devra comprendre une introduction, un développement et une conclusion.

Éléments de réponse :

- ✓ Etat : loi, régulation
- ✓ Système éducatif : sélection d'informations
- ✓ Parents
 - Sécurité, temps
 - Contrôle
 - Limites